

# アニメ・マンガを活用したオンライン短期日本文化研修の可能性

## Exploring possibilities of online short-term course for Japanese culture utilizing Japanese anime and manga

幸松 英恵

東京外国語大学 世界言語社会教育センター

YUKIMATSU Hanae

World Language and Society Education Centre, Tokyo University of Foreign Studies

はじめに

1. 先行する実践報告・研究の概観
    - 1.1. 日本語教育にアニメを用いた実践例
    - 1.2. 柴田 (2007)
    - 1.3. 小松 (2011)
    - 1.4. 中河・深澤・濱田 (2003)
    - 1.5. アニメ作品を用いて文化教育を行った実践のまとめ
  2. 実践の概要
    - 2.1. プログラムの概要
    - 2.2. シラバス
  3. 日本語学習者の参加動機の分析
    - 3.1. 「アニメ・マンガ」(日本文化) への興味・関心
    - 3.2. 研究手法やプレゼン手法などのアカデミックニーズ
    - 3.3. 会話力向上などの日本語能力ニーズ
    - 3.4. 延期・中止になった来日計画の代替ニーズ
    - 3.5. オンライン効果
  4. 授業内容と学生による授業評価
    - 4.1. 授業内容
    - 4.2. 学生の成果と授業評価
  5. 意義についての考察
    - 5.1. 共学型の「初年次教育」としての意義
    - 5.2. 「アニメ・マンガ」を活用した教育としての意義
    - 5.3. 異分野横断的教育としての意義
    - 5.4. 多文化共生教育としての意義
- おわりに ～今後の展望～

キーワード：オンライン研修、日本文化、アニメ・マンガ、初年次教育、多文化協働

Keywords: online course, Japanese culture, anime and manga, first-year experience, multi-cultural collaboration



本稿の著作権は著者が所持し、クリエイティブ・コモンズ表示4.0国際ライセンス(CC-BY)下に提供します。  
<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ja>

### 要旨

本稿は、コロナ禍によりオンライン実施を余儀なくされた日本語学習者に対する短期日本文化研修の実践結果を踏まえ、今後の大学教育における同種のオンライン研修の可能性を探ることを目的とする。2020年10月から12月にかけて、筆者は日本のアニメ・マンガをテキストとして活用し、作品から読み取れる日本文化や社会の特徴について学ぶオンライン日本文化研修を行った。このプログラムは当初40名を定員として参加者を募集したところ130名の応募がみられ、高いニーズがあることがわかった。また終了時アンケートにおいてもその満足度が高いことが明らかとなった。

本稿では、この実践の特徴である「身近な作品を研究対象として用いて」「基本的な研究方法を学ぶ初年次教育な授業を」「日本語教育とその他の分野の研究者が異分野横断的に協働し」「日本語学習者と母語話者が協働するアクティブ・ラーニングを取り入れて行った」という点について、その意義を考察し、今後の展望について述べる。

### Abstract

The purpose of this paper is to explore the possibility of an online short-term course for both Japanese language learners and Japanese students for university education. Now, many universities are forced to conduct online courses for Japanese language learners due to the COVID-19 pandemic. The author also conducted an online course which was held once a week from October to December 2020, for both Japanese language learners and Japanese students, utilizing Japanese anime and manga as textbooks. We initially established a limited capacity of 40 people, and received 130 applications, indicating that there is a high demand. The questionnaire at the end of the program also revealed that the degree of satisfaction with the course was very high.

This paper will describe the main features in the course which are: using familiar works as research subjects; collaborating by researchers in other cross-disciplinary fields; incorporating active learning in which Japanese language learners and native speakers collaborate; giving first-year experience to learn basic research methods. Finally, the reflection points and future prospects will be argued.

## はじめに

本稿は、短期日本語・日本文化研修において、アニメ・マンガをテキストとして活用し、作品から読み取れる日本文化や社会の特徴について、日本語学習者と母語話者が協働的に学んだオンライン授業の実践報告である。その成果を踏まえて当該教育にどのような意義があるのかについて論考する。

正規生として在籍している留学生や協定校からの交換留学生を対象にしたオンラインの日本語教育実践は次々と報告されている<sup>1)</sup>。しかし 2020 年度に予定されていた「短期日本語研修」や「ショートビジット」は、筆者による調べでは、ほとんどの大学で中止もしくは延期になっている。

筆者がコーディネーターを務めた学習院大学の短期日本語・日本文化研修（「Global Campus Asia 東京」以下、略して「GCA 東京」）も、2020 年度の夏から対面での実施が叶わなくなり、急遽オンラインによる研修に切り替えて実施された。本稿はその実践を踏まえたものであるが、「コロナ流行下に実施されたオンライン短期研修の報告」という点のみならず、「アニメ・マンガをテキスト（＝研究対象）として用いて」「基本的な研究手法を学ぶ初年次教育的な授業を」「日本語学習者と母語話者が協働して」「アクティブ・ラーニングを取り入れて行った」という点において考察する価値があると考え、これまでの「アニメを取り入れた日本語教育」の研究史を踏まえつつ、その成果や反省、展望を示したい。

なお、同内容のプログラムが東京外国語大学にて 2021 年度中に実施される予定となっている（2021 年 5 月現在）。当論考自体は他大学における実践を踏まえているものの、同趣の実践を本学においても実施予定ということで、本論集への発表は意味があると考えている。

## 1. 先行する実践報告・研究の概観

### 1. 1. 日本語教育にアニメを用いた実践例

日本のアニメやマンガを日本語教育素材として活用した例が報告されるようになり、その意義や問題点について研究されるようになったのは、ここ 20 年のことと言える<sup>2)</sup>。教材素材にアニメを用いた実践報告には、中河・深澤・濱田 (2003)、柴田 (2007)、小松 (2011)、矢崎 (2011,2012)、清水 (2013)、村松 (2013) などがあり<sup>3)</sup>、その問題点や課題をまとめた論考として保坂 (2012)、白井 (2017)、矢崎 (2019) が発表されている。実践における対象者の多くは初級から中級の学

1) 例として、2020 年 8 月 28 日実施の小出記念日本語教育研究会主催第 2 回ワークショップのテーマは「日本語のオンライン授業：学習管理運営システム (LMS) とオンデマンド型授業の展開」であった。別例として、本学国際日本学研究院年報である『国際日本学研究』創刊号 (2021 年 3 月発行) には 2 編のオンライン授業報告が掲載されている。

2) 白井 (2017) は、「日本語教育でアニメーションに注目が集まり、関係する研究や実践が増えたのは、2006 年の日本語教育学会で「映画・アニメ・マンガ-日本語教育の映像素材」というテーマのもと、シンポジウムが行われてからである」と述べている。アニメを用いた日本語教育に関する発表や論文のまとめには、白井 (2017) のほか矢崎 (2019) も全体像を概観しやすい。ここでは詳しく触れないが、海外における日本のアニメやマンガの普及を調査したものと熊野・廣利 (2008)、日本語学習者に対するニーズ調査を行った報告として熊野 (2010)、アニメ・マンガを取り入れた日本語授業の可能性について述べた川嶋・熊野 (2011) もある。

3) このうち矢崎 (2011,2012) は、中学生や高校生など年少者に対する実践報告である。

習者で、言語知識の学習素材として用いるケースが多いようである<sup>4)</sup>。そうした状況にあって、授業にアニメを用いる意義や方法論を再考すべきだとし、「映像作品を使った授業デザインの共通参照枠」の構築（保坂ほか 2012）や、「アニメ実践の体系化」（矢崎 2019）の必要性を訴える提言がみられる。

一方、言語知識そのものではなく「文化理解」の教育素材としてアニメを用いた例もある。本実践に関連するものとして、以下、詳細に取り上げる。

### 1. 2. 柴田(2007)

柴田 (2007) は、宮崎駿作品の『千と千尋の神隠し』を用いて「日本語 4 技能と文化知識を総合的に教える」授業を実践した報告である。対象は初級文型の学習を修了した学習者であり、授業における言語面の目標としては「ACTFL Guideline の中級の中から上に引き上げること」が掲げられ、語彙、文法、漢字を学んだり、音読による発音練習をしたことが報告されている。また、文化教育面の目標としては『千と千尋』の内容から日本の文化、宗教、人々の考え方、作者の意図などを理解する」「アニメなどポップカルチャーが日本や世界の文化にどう影響しているか考える」が挙げられているが、報告において紹介されているのは専ら言語理解を目的とした活動であり、文化理解のために具体的にどのような活動を行ったのかについては記述がない。「週の 1 コマ目は文法、語彙の紹介と大まかな物語の流れの把握と文化や宗教的な情報の紹介をし」（下線部は本稿筆者による）という記述から、文化理解に関わる内容は教師からの情報提供として導入されたのではないかと推察される。使用言語に関する記述がないので詳細は不明であるが、対象学生が初級文型修了段階であること、学習者にとっての共通言語（英語）があるプリンストン大学における実践であることを考えると、教師からのインプットは英語で（あるいは英語の補助付きで）講義されたのではないだろうか。この柴田 (2007) の実践は、『千と千尋の神隠し』のようなアニメを教材にすることによって、言語習得にフォーカスを置きながらも、その内容を理解するためには自然に日本の文化、歴史、宗教などに関する知識に触れることになり、学生の話し合いにもこれらのトピックが自然に取り入れられることを示していると言える。言語知識の習得に文化教育を“絡めた”実践という位置付けになるのではないかとと思われる。

### 1. 3. 小松(2011)

言語知識ではなく文化理解の方に力点を置いた実践としては小松 (2011) がある。この授業では、時代ごとの代表的アニメ作品を紹介し、その作品の背景を説明することによって日本の社会や文化の変遷について学ばせる内容となっている。小松 (2011:76) は自身の授業の意義について「生教材を利用して、言語教育目的ではなく、文化教育として取り入れる試みは、これまでの日本語教育では未だ前例が少なく、また意義のあることだと考える」と述べている。生教材を利用した文化教育の試みが少ない理由は、多くの日本語教師にとって文化、社会、歴史

4) 実践例を概観すると、人称代名詞や文末表現に見られる役割語・位相語、オノマトペ、敬語などの文法項目の導入にアニメを用いる例がしばしば見られる。

といった分野が自身の専門外であるケースが多いという事情も影響していると考えられる。自身のフィールド外にあるテーマを扱う際、どこまでその本質に肉薄し、教育対象として消化できるかという問題が立ち上がるだろう。そうした視点からみたとき、小松氏は以前から日本の歴史を日本語教育に取り入れる試みに関心があったというだけあって、当該授業は非常によく練られたものに見える。日本アニメの黎明期から始まり、大正時代、戦前、戦後、高度経済成長期、現代に続くアニメ史を概観しつつ（それぞれ抜粋部分のみであるが合計 32 作品のアニメを学生に視聴させている）、時代変遷を理解させる授業を展開している。「アニメを題材にするとしても、現在人気のあるアニメを見て、それについての感想を言い合うだけに終始してしまうと、それは学習者が自分でもできることであり、授業を開講する意味をなさない」という主張が説得力を持つに足る、創意工夫が窺える授業である。しかしその一方、授業は日英両言語を使用した講義形式になっており、最終レポートも日英どちらでも可にしたとされる。柴田 (2007:80-81) では「反省」として、インプット中心になってしまったこと、学習者に「自ら日本語を使用している」という意識を持たせることが難しかったこと、授業全体のゴールが見えにくかったことを挙げている。文化教育としては内容が濃い授業ではあるものの、初級学習者への日本語教育の授業としてはインプット過多の授業であったということであろう。

柴田 (2007:82) はこの反省を踏まえ、今後、アニメを効果的に用いた授業を行うための「展望」として以下を提示している。

- ・ アニメを軸として受講者自身に調査、分析させたり、発表させたりすることで、学習者からのアウトプットが期待できる。
- ・ 細切れにアニメを視聴するのではなく、いくつかの作品に焦点を絞り、その作品から読み取れる日本に関連する問題点や思想を議論するという方法も採用できる。

後述する本稿における実践は、まさにこの 2 点をおさえた授業となっていると言えよう。

#### 1. 4. 中河・深澤・濱田(2003)

順序は前後するが、中河・深澤・濱田 (2003) で報告された実践が、筆者が確認できた実践例の中では本稿の内容に最も近いものであった。「現代日本事情」と題する授業の中で、中級から中級上の学習者を対象に、様々なメディアを用いて現代日本社会について考える活動を行っている。当初は、文献、新聞、雑誌、自治体からの広報、流行歌などを扱うことを想定していたそうであるが、学生が最も強い関心を示したのが「映像メディア」、特にストーリー性のある TV ドラマや映画、アニメなどだったことから、徐々にこれらのコンテンツに重心を置くようになったという。アニメ作品は『サザエさん』『ちびまるこちゃん』『平成狸合戦ぽんぽこ』、TV ドラマは『ダブルキッチン』『3年B組金八先生』、映画は『ナースコール』が選ばれている。これらの作品を授業中に視聴させ、世界的に共通する問題である「家族」「職業観」「環境」「医療」「教育」の 5 つのテーマについてディスカッションを行っている。具体的な授業内活動としては、教師の導入（語彙の説明、背景知識活性化）のあと、映像を視聴、内容を踏まえた上で学生同士がディスカッションをし、学習者が自ら考えてワークシートを埋めていくという形をとったそうである。



中河・深澤・濱田 (2003:42) は、実践結果について「今回の授業では、試みが新しく試行錯誤しながら進めたため、学習者から授業評価を受けるところまでには至らなかった」としつつ、学生たちは従来の新聞や雑誌などの印刷メディアを用いた授業よりも興味を持って取り組んでいたという印象を受けたと述べている。ディスカッションの内容も「この番組が反映している社会事象は何か、それは日本という社会に特有なものか」という深い議論が見られたとあり、映像作品を用いた授業に一定の効果があったと見なしている。

本稿で紹介する実践と共通する部分としては、以下の3点が挙げられる。(下線は引用者)

- ・言語知識教育より文化理解教育に比重があり、その素材としてサブカルチャー的なコンテンツを利用している<sup>5)</sup>。
- ・日本文化や日本事情を知識としてインプットするのではなく、コンテンポラリーな問題について議論するという形式をとる。
- ・教室では、学習者が主体的に考え、話し合ってワークシートを埋めるというアクティブ・ラーニングスタイルの活動が用意されている。

一方、中河氏らの実践と、本実践の異なる部分としては、以下が挙げられる。

- ・中河氏ら：作品を選ぶのは教師である。学生は授業中に初めてその作品を視聴することになると予想される<sup>6)</sup>。  
→本実践：8作品を教師が選ぶが、その中から取り組みたい作品を学生に選ばせる。  
授業参加時にはその作品をすでに視聴していることを前提としている。
- ・中河氏ら：毎回の授業で異なる作品を視聴してディスカッションをしており、およそ2回の授業でその話題は完結している<sup>7)</sup>。授業を通して何かを積み上げていくという形を取っていない。  
→本実践：一つの作品を学生に選ばせて、それを材料にして研究手法を学ぶことを主眼としており、毎回の授業は調査・研究における段階を踏むものとなっている。ゴールは最後の研究発表に定められている。

#### 1. 5. アニメ作品を用いて文化教育を行った実践のまとめ

以上、柴田 (2007), 小松 (2011), 中河・深澤・濱田 (2003) を紹介した<sup>8)</sup>。これらの内容と、後に詳述する筆者による実践内容を、授業時間、対象者、扱った作品、言語知識理解と文化理解

5) 必要最低限の語彙を与えるという言語知識面のサポートがあったことは明記されているが、文型を学んだり会話練習をするといった言語理解活動が行われたという記述はない。

6) 学生がその映像作品を初見であったかどうかの記述はないが、授業活動に映像を見せることが組み込まれており「映像読解」のスキルを養成することが授業の大きな目標になっていることから (p.41)、少なくとも教師側は、学生にとって当該作品が初見であると想定して選んでいることがわかる。

7) 14 週で 6 つのテーマが扱われていること、また「扱った映像のストーリー全部を見せることを目指したため、あまり長すぎるものは避け、数回の授業で見終われるぐらいの時間であることも、条件の一つとなった (p.38)」という記述があることから、2-3 回で 1 つのテーマを扱ったのではと考えられる。

8) このほか村松 (2013) による実践も報告されているが、こちらは日本語学校に通う日本語上級学生に対してアニメを活用した日本語授業を行った実践である。45 分×2 コマ (計 90 分) 単発での実践であり、セリフの穴埋めや省略文の読み取りなど言語使用に特化された授業であるため、ここでは詳しく取り上げない。

のどちらに比重を置いた授業か、授業内活動という項目で比較した表を以下に示す。

表 1. アニメ作品を用いた文化理解の授業実践の比較 (紹介順)

報告	授業時間	対象者	扱った作品	授業の比重	授業内活動
柴田 (2007)	週 3 コマ× 12 週 (1 コマは 80 分)	初級修了 程度	『千と千尋の神隠し』 のみ	言語知識理解	文化面については教 師の講義?
小松 (2011)	週 1 コマ× 13 週 (1 コマは 90 分)	初級	大正期から現在まで 32 作品	文化理解	教師による講義中心
中河ほか (2003)	週 1 コマ× 14 週 (1 コマは 90 分)	中級	『サザエさん』『ちびま るこちゃん』『平成狸 合戦ぽんぽこ』など	文化理解	作品視聴、作品理解、 学生どうしのディス カッション、ワーク シートの作成
本実践	週 1 コマ× 12 週 (1 コマ 120 分)	中級上～ 上級	『もののけ姫』『千と千 尋の神隠し』『名探偵 コナン』など 8 作品	文化理解	研究手法を教えた上 で学生がディスカッ ションしながら調査を 進め、最後にプレゼン テーションする

総括すると、柴田 (2007) は初級修了者にアニメを用いて言語知識を学ばせる授業、小松 (2011) は初級学生に講義形式で日本文化を教える授業である。中河ほか (2003) は学生どうしの主体的なグループワークを取り入れているという点で本稿実践に近いが、2、3 回で一つの話題が完結するようになっており「小さい議論」を繰り返す授業になっている。一方、本実践は、中級上～上級レベルの学生に対するアカデミックな「研究法入門」という色合いが強く、そうした授業にアニメ・マンガを取り入れたという点で他の実践と差別化される。

ここからは、2020 年 10 月 3 日から週に 1 回、12 週にわたって行われたオンライン日本文化研修の内容をなぞりながら、プログラム応募時に行った面接審査における聞き取り、授業時の学生の様子とそれに対する教師の反省、修了時の学生評価といった資料を用いて、本実践の意義と課題を明らかにしていく。

## 2. 実践の概要

### 2. 1. プログラムの概要

表 2. GCA 東京 2020 プログラムの概要

主催	学習院大学 国際センター
期間	2020 年 10 月 3 日 (土) ～ 12 月 19 日 (土) の毎週土曜日 週に 1 回、120 分の授業を 12 週にわたって行う
形態	オンラインによる (Zoom ミーティングを使用)
対象者	日本語学習者 40 名、日本語母語話者 20 名の合計 60 名
日本語学習者の 在籍大学	ブラジル、メキシコ、ペルー、ポーランド、イギリス、オーストラリア、タイ、 台湾、中国、韓国にある大学、合計 23 校
日本語母語話者の 在籍大学	学習院大学
参加条件	学習者は中級上から上級 (JLPT N2 レベル以上)。日本語母語話者は条件なし。 どちらも学科、専攻、学年を問わない。
募集方法 応募方法	開始 2 ヶ月前から HP 上で宣伝開始。学習院大学の協定校、知り合いの教師にメール を送るなどして宣伝する。学生本人が申し込みフォームから応募する。

当初は日本語学習者の定員を 30 名、母語話者の定員を 10 名、合計 40 名と想定していたが、日本語学習者からは約 100 名、母語話者からは約 30 名、合計 130 名のエントリーが見られた。やむなく学習者は第一次審査として面接を課し、通過した学生に対しては作文審査も行った。母語話者に対しては作文審査のみを行い、当初の定員から 20 名を増員して 60 名（学習者 40 名＋学習院生 20 名）を選んだ。

日本語学習者の参加条件としては、アクティブ・ラーニングスタイルで行われるプログラムということから、日本語の運用力が期待できる N2 以上とした。日本語能力試験未受験の学生も一定数いたことから、面接時に日本語運用能力を判定するようにした。

## 2. 2. シラバス

学生募集の際に作成したパンフレットに記載されている内容は以下の通りである。

表 3. 募集パンフレットに示されたシラバス

タイトル	アニメ・マンガにみる日本文化・社会－「面白い」を学問に。目指せ！プレゼン名人！－
概要	世界でも広く親しまれている日本のアニメ・マンガ作品を取り上げて、日本の文化・社会のどのような側面が反映されているのかについて探究し、その内容を聴衆にわかりやすく伝えられる魅力的なプレゼンテーションを作ることを目指す。
目標	<p><b>日本の文化・社会を知ろう！</b> 課題探究を通して、日本の文化・社会について多角的な視野から知識を得る。</p> <p><b>調査力を高めよう！</b> テーマ設定・データ分析・比較分析などの基本的なリサーチ方法について、専門家の指導を受けて、リサーチスキルを高める。</p> <p><b>多文化協働を体験しよう！</b> 最終発表までの過程で、グループディスカッションや発表準備などを通して、多文化協働の難しさと面白さを知り、協働による課題解決のコツをつかむ。</p> <p><b>プレゼンスキルを高めよう！</b> プレゼンのコツを学び、聴衆にアピールするプレゼンテーションが行えるようになる。</p>
使用作品	『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』、『名探偵コナン』、『ハイキュー!!』、『君の名は』、『天気の子』、『鬼滅の刃』、『ソードアート・オンライン』
担当教員	幸松英恵（コーディネーター）、青木俊介、原瑠美、杜長俊（3 名は学習院大学の教員） 車田千種（外部招聘講師。ロチェスター大学脳認知科学准教授。プレゼン指導を担当）

プログラム内容を正しく理解してもらうための宣伝ビデオも作成し、授業がどのように進められるのか、どのような能力が養成されることが期待できるのかについて、わかりやすく説明するよう工夫した。

## 3. 日本語学習者の参加動機分析

以上のシラバスを示して学生を募集した結果、前述のとおり 40 名の定員枠に対し 130 名の希望者が集まった。とりわけ海外での知名度が高いとは言えない大学での短期研修に、海外からこれほど多くの応募が集中したのは注目すべきことだと考える。今後のプログラム設計を考える際の重要なヒントがあると思われるため、ここではエントリー時のアンケート内容と面接



時の聞き取り調査<sup>9)</sup>の結果から、その理由を分析していく。

理由は、大きく以下の 5 点にまとめられそうである。

- (1) 「アニメ・マンガ」(日本文化) への興味・関心
- (2) 日本語を用いた研究手法やプレゼンについて学べるというアカデミックニーズ
- (3) 会話力向上などの日本語能力ニーズ
- (4) 留学が中止・延期になった学生にとっての代替ニーズ
- (5) オンライン効果

### 3. 1. 「アニメ・マンガ」(日本文化) への興味・関心

以下、動機について項目ごとに検討する。もちろん参加動機は単一ではなく、上の項目の複数にわたっている場合が多いが、そうした中で最も言及されているのが(1)の「アニメ・マンガへの興味・関心」であり、次のような回答が見られた(これ以降、学生の記述を転載する際には手直しせずに紹介する)。

- |   |
|---|
| (1) 今年の夏から、NHK ラジオを視聴するようになりました。そして、天気情報についての放送がよく耳にしています。詳しく聞くと、台風、突風、猛暑日などの厳しい状況ばかりです。そのところ、急に去年観た「天気の子」のストーリーを思い出しました。始めて見るときは、コンテキストがわからなかったせいかもしれませんが、今回の研究会をきっかけで、日本人の方が天気という現象をどのように捉えているのかという視点から、改めて「天気の子」を鑑賞したいと思いますので、このプログラムに参加しようとしたのです。<br><div style="text-align: right;">(中国・北京理工大学)</div>            |
| (2) 今まで、私は日本語を使って、何かの研究や発表に挑戦しようと思いましたが、自分が気になるテーマが見つからなく、結局何の研究にも参加しなかったです。自分が気にならないテーマについて研究しているときに、だんだん疲れ、やりがいを感じなくなるかもしれないと思ったからです。しかし、GCA 東京 2020 はアニメと漫画を研究のテーマにするので、このプログラムなら自分の好きなアニメをテーマにし、研究ができるので、参加しようと思いました。自分の好きなことについて研究する方が、「パッション」を感じると思います。<br><div style="text-align: right;">(タイ・チュラロンコン大学)</div> |

(1) の学生は具体的な作品名を挙げ、このプログラムでの探究を通して作品をより深く鑑賞できればという期待を述べている。このように具体的な作品名まで挙げて動機を書いてきた学生は少数で、多くは(2)の学生のように、日本のアニメ・マンガ全般に関心があり、これを用いて研究や発表を経験できること自体に魅力を感じていることがわかった。

海外学生がどのような作品を好んでいるのかについても調査を行った。最も多く言及される作品は『ナルト』『ワンピース』『ポケモン』などであった。アジアの学生は比較的最近の作品まで視聴、講読しており、日本人学生と類似の作品を挙げることがわかったが、ヨーロッパや南米では『ドラゴンボール』『幽遊白書』『聖闘士星矢』など一昔前の作品も多く挙げたのが印象的であった。地域によっては流通作品が限られている現状も見えてきた。当初は等身大の

9) エントリー時のアンケートでは、プログラムへの応募動機を記述する欄を設けた。個人面接の際には、日本語学習の動機、プログラムへの応募動機、アニメ・マンガに対する興味関心、学んだ内容を活用することへのビジョンという 4 点について主に質問した。

日本家庭の様子がうかがえるマンガとして『あたしんち』を用いる予定でいたところ、東アジアの学生以外は読んだことがないことがわかり、急遽、他作品への差し替えに迫られたという一幕もあった。

言語知識の習得に焦点を当てた短期研修の参加者は、日本語やその関連分野を専攻する学生が圧倒的多数であった。ところがアニメ・マンガをプログラムの探究対象として掲げたところ、参加者の「理系率」がプログラム史上最高の数値になった<sup>10)</sup>。日本語を専門に学んでいるどころか、副専攻や第二言語として学んでいるわけでもない、日本語は独学で勉強しているといった学生も一定数いたことが注目される。

### 3. 2. 研究手法やプレゼン手法などのアカデミックニーズ

参加動機の中には、次のような回答も見られた。

(3) 将来、博士課程の探究の一部を日本でしたいし、自分のプレゼンスキルを伸ばしたいので、このプログラムに参加することはとてもいい経験になると思います。 <div>(ブラジル・ブラジリア大学)</div>
(4) 私は将来、日本で就職したいので、プレゼン及びグループ・ディスカッションが上手になる必要があると考えています。このプログラムでは自分の趣味をテーマにしながら大勢の前で日本語で発言する練習ができるので、参加したいと思いました。 <div>(ブラジル・リオデジャネイロ連邦大学)</div>
(5) 来年、日本の大学院に進学し、将来には、日本で働きたいと考えております。その際、活躍できる人材となるためには、日本の学生さんや他の海外の学生さんと協力し、課題に取り組み、課題や問題を解決する経験を積み、自分の問題解決力を高めておく必要があると考えました。 <div>(韓国・慶北大学校)</div>
(6) 日本語を専攻していますが学校の教育課程の中では日本語で資料をリサーチしてみたりプレゼンテーションをしたりする機会がほとんどありませんでした。このプログラムを通して単純に日本語を読んで話すことだけでなく、もっと実用的に日本語を活用できる方法を学びたくて参加したいと思いました。 <div>(韓国・慶北大学校)</div>

アカデミック日本語に対するニーズは面接時の聞き取り調査でも強く感じられた。選考を問わず多くの応募者が、将来は日本の大学院に留学したい、日本で就職したい、現地の日系企業で働きたい等の希望を話していた。運用力はあると自覚しており、それをいつか自分のキャリアアップに活用したいと考えている学生にとっては、日本語を使つての研究法や、就職後にも使えそうなプレゼン手法を学べる本プログラムの目的がニーズにマッチしていたと思われる。参加者の多くが上級日本語学習者であったが、日本語を用いた調査やプレゼンの経験値という点からは、予想以上の学生から「あまり経験がない」という回答を得た。

こうした学生にとっては、日本の大学が主催するプログラムでアカデミック日本語が学べることは大きな魅力として映ったことがうかがえる。

10) 学習者 40 名中、日本関連分野（日本語・日本文学、通訳翻訳など）が 19 名で最も多かったが、いわゆる理系（工学部、理学部、物理学部、生物学部など）が 13 名存在していたことが注目される。残りの 8 名は、国際関係、教育、グラフィック、デザインなどを専攻していた。

### 3. 3. 会話力向上などの日本語能力ニーズ

グループによる協働の過程では日本語での議論や発表準備が求められる。特に本実践では日本語母語話者も混じっているので、会話力の向上を期待する声が見られた。

(7) 私は大学でもともと日本語と法律を専攻しており、日本語の学位を修了しました。大学でもう日本語の授業を受ける機会はないので、自分で積極的に日本語を使うプログラムに参加してみようと思いました。それも、日本語能力試験 1 級のテストが 12 月に行われるので、試験を受ける前にできるだけ日本語能力を磨きたいと考えています。加えて、子供の頃からずっと漫画やアニメに興味がありましたが、日本人の友達とそのようなトピックについて話す機会があまりなかったのでこのプログラムにぜひ参加してみたいと思いました。

(イギリス・オクスフォードブルークス大学 ※大学院生)

(8) このプログラムに参加しようとした理由は三つあります。一つ目は、色々な国の皆さんと意見を交換して、一緒に話し合って活動することがかけがえのない経験になると思います。二つ目は、日本語で話せる機会が増え、会話力を磨きたいです。三つ目は、専門家からフィードバックをもらう際に自分がみえなかったところを知って理解して日本の日常生活や社会についての知識を得ることができます。それに伴いまして、日本語で資料を調べたり、テキストを読んだり、専門家の講義を聞いたり研究することで論文の書き方と論議の仕方を改めて学びたいと思います。

(ポーランド・ヤゲヴォ大学)

ヨーロッパからの参加である (7)(8) の学生はどちらも日本語が専門で、非常に日本語能力が高い学生であったが、日本語クラスを離れてしまうと日本人と会話をする機会がほとんどないということであった。日本語会話に飢えている様子を見せる学生が散見されたことから、本実践では授業終了後、Zoom ミーティングを延長し、「放課後クラス」と名付けた放課後の自由会話の場を設定した。すると日本語学習者の半数以上が毎回の授業後に残り、日本人学生や他の学習者との日本語会話を楽しんでいた。このことから「上級日本語会話」の場を提供するニーズが一定数あったことがわかる。

### 3. 4. 延期・中止になった来日計画の代替ニーズ

アンケートでは、3 名の学生が、予定していた留学計画が延期・中止になったと書いていた。うち 1 名の記述を紹介する。

(9) コロナ 19 が流行したせいで長い間準備をしてきた交換留学を諦めることになりました。そんな中このプログラムを見つけました。韓国にしながら日本人学生と交流ができ、その好きなアニメについて一緒に探究し、プレゼンをするこの様なプログラムを私は見逃す事が出来ませんでした。なので、必ず参加しようと決めました。

(韓国・啓明大学校)

面接時の聞き取り調査では、既に内定していた来日計画が中止になった学生のほか、応募予定だったプログラムが催行中止になった学生も数名存在した。そうした学生からは、「オンラインでも参加できればありがたいと思った」という動機が聞かれた。

今回参加した学生が、こうした代替ニーズにより、いわば次善の策としてオンライン研修を選んでいたら、今後、感染症の流行が収束し、国際的な移動が正常化した後にはオンライン短期研修は使命を失うことになる。しかし本プログラムに限っていえば、「オンラインだから参加を決めた」学生が多く存在していたのが実情であった。遠隔地に住む学生を中心に「わざわざ

「日本に行かなくても良いのが魅力だった」という意見が多数寄せられたのである。「来日計画の代替ニーズ」は確実に動機としてあったものの、一部にしか該当しなかったと考えられる。

### 3. 5. オンライン効果

「オンラインだからこそ希望者増」という現象は、潜在的な参加可能人数が一気に広がった結果であり、現在、様々な学会や各種シンポジウム、社会人向けの講座などでも見られる現象である。対面授業への参加には移動や宿泊が必要であり、時間的にも予算的にも多くの負担がかかる。一方のオンライン研修は、時間的ロス、経済的ロスが最小限で抑えられるため、これまでは参加を検討すらしなかった層（遠隔地の学生、あえて現地留学するほどでもない他分野の学生）を幅広く取り込むことになったのであろう。

この現象は正規留学以上に、短期研修において顕著だと考えられる。過去の GCA 東京における参加者は、中国、台湾、韓国をはじめとするアジアの学生が圧倒的多数を占めていた。遠隔地に住む学生にとっては2、3週間のために高い航空費を払うのはコストに合わない判断されがちである。ヨーロッパやアフリカから参加学生が見られたのは、決まって JASSO 奨学金による補助が出た年であり、やはり経済的な問題が大きいのだと感じさせられた。

面接での聞き取り調査では、当研修が南米の学生やヨーロッパの学生からは大きな感激をもって迎えられたことがわかった。「日本への渡航費は初任給の半年分(ポーランドの学生)」「日本での研修に参加しようと思ったら3年間くらい贅沢ができないイメージ(ブラジルの学生)」等の回答があり、授業開始後も「日本の大学の研修に参加できるなど『夢のまた夢』と思っていたので毎週幸せ」「参加が決まった時に涙が出た」等の反応も寄せられた。

プログラム運営側としては各国との時差問題がどのように作用するのかを危惧しており、彼らにとって金曜日の夜であれば多少の無理はきくのではないかと、日本時間における土曜日の9時から11時に授業時間を設定した。学生からの聞き取りの結果、1週間に1度くらいなら夜中まで起きていることは問題ではないと答えた学生が圧倒的多数で、実際に授業開始後、時差のためにドロップアウトした学生は1名も存在しなかった。

## 4. 授業内容と学生による授業評価

### 4. 1. 授業内容

ここからは、実際の授業の流れとそれぞれの授業に対する学生の様子、教師による授業のふりかえりが出てきた反省点について述べる。

毎回の授業には反転授業を導入し、全てのプリントは事前配布して理解しておくように求めた。事前学習を踏まえて、授業の冒頭15-20分ほどを用いて事例を紹介しながら、今日行う活動が研究過程においてどのような意味を持つのか、なぜ重要かということを説明した。その上でグループごとにブレイクアウトルームを設定し、作業を進めさせた。

授業の内容と教師からの反省点をまとめた表を以下に示す。

表 4. 授業の内容と教師からの反省点

リサーチ 1 「テキスト分析」	目標	テキストへの理解を深め、グループで共有する。理解した内容をわかりやすく要点にまとめ、紹介する。
	活動内容	ワークシートを配布、グループで手分けして「作品内容の要約／登場人物の紹介／作品情報のまとめ」を記入し、教員に発表する。
	授業の様子	ブレイクアウトルームに分かれ、書記役がワークシートを開いて画面共有し、話し合いながら埋めていく。60 分ほどで仕上げる。教師から要約の仕方や要点が入っているかどうかチェックを受けて終了。
	反省	好きな作品の内容について情報をまとめる作業なので和気藹々と話が進む。アイスブレイキング的な役割の授業になっていた。一方、情報集めと日本語要約は教師が想定していた以上に時間がかかった。前もってワークシートを配布しておいて欲しかったという意見が寄せられた。
リサーチ 2 「先行研究分析」	目標	これまで対象テキストについてどのような言及がなされたのかを知る。
	活動内容	対象テキストについて書かれた読み物に対してわかったことをグループで共有する。作品から見える日本の特徴についてディスカッションする。
	授業の様子	宿題として読解資料を渡しておいたところ、全員が読んできたようで、教師の質問にはきちんと答える。しかし学生どうしで意見を言い合い、答えをまとめる作業を始めたところ、抽象的な話になると「話せる学生」「話せない学生」の差が出てくる。設問に対して日本語で回答したワークシートを授業最後に提出。
	反省	想定しているより一つ一つのディスカッションに時間がかかり、授業時間内での教師からのフィードバックが難しいグループも出てくる。その場合はグループの代表者にワークシートを提出させ、教師が赤を入れてコメントをつけてメールで返却したが、どの程度学生がそれを参照していたのかは確認する術がなかった。
リサーチ 3 「テーマ設定」	目標	グループごとに 1 つ探究テーマを設定する。
	活動内容	宿題として考えてきたテーマをグループで共有。なぜそれを選んだのか理由も述べる。そのうち、どのテーマが相応しいかディスカッションして 1 つに決める。最後に全体の前で 1 分間スピーチをする。
	授業の様子	一人ずつが発表し、書記役がテーマ案を書き留めていく。重複も多いので、同じ答えは消去した上で、残ったものからどのテーマにするべきかをディスカッションする。早くテーマが決まり余裕をもってスピーチの準備ができたグループと、意思決定に時間がかかりスピーチは付け焼き刃でやることになったグループが出てくる。
	反省	スピーチは全てのチームにおいて日本語学習者が行った。10 名の学習者のスピーチは、同グループの日本語母語話者チェックが入っているということを斟酌しても、さすが上級クラスだけあって大変よくできていたので感心した。
リサーチ 4 「比較分析」	目標	他の作品と比較分析することで特徴を客観的に、明確にする。
	活動内容	該当する現象や事柄について扱っている国内外作品を探して比較する。
	授業の様子	宿題にしておいたので、比較対照になる作品は多く集まっていた。日本の作品でも見られる現象なのか（＝日本においては普遍的な特徴といえる）外国作品では別の描き方がされるのか（＝日本独特な特徴といえる）についてディスカッションする。
	反省	これまでは口数が少なく見えた学習者たちも、この回の内容は自分の国ではどうなのかという比較分析であったため、積極的に議論に参加する様子が見られた。比較対照は「作品」と絞ってしまうとなかなか採りにくいことがわかったため、方針を途中から切り替え、他のメディアによる資料でも良いとした。



リサーチ 5 「背景分析」	目標	なぜ日本においてそのような特徴が見られるのか背景・原因を突き止める。
	活動内容	様々な資料を持ち寄り、共有する。社会的、時代的な背景などを検証する。
	授業の様子	宿題として探してきた参考資料を持ち寄り、グループメンバーにそれぞれが説明する。その中から「なぜそうなったのか」の仮説になるような論を探さなければならぬところ、スムーズに説を見出したグループと、混迷していたグループではっきり明暗が分かれていた。
	反省	テーマ決定の際に、「こういうことではないか」という予測が付きやすいもの、資料が探しやすそうなものをテーマとするよう薦めたが、グループによってはその作品の中で適切なテーマを見つけるのが難しかったようである。学生の考えを重んじた結果、どのようなテーマでも良いとしたが、背景や原因がつきとめにくいテーマを選んでしまったグループは次週以降に問題を持ち越すことになり、この先の発表準備の時間に影響してしまっていた。どこまで教師が介入するのかの匙加減が難しいと感じた。
リサーチ 6 「まとめ」	目標	わかったことをまとめて整理する。
	活動内容	これまでの過程で何を議論し、どのような結論が得られたかを確認する。
	授業の様子	もう一度作品に立ちかえり、自分たちが考えた日本の文化・社会的特徴が、どのような場面から色濃く見出せるかを考え、そのシーンをプレゼンにどう盛り込むか考えるなど、プレゼン準備に入っていた。比較分析や背景分析が遅れていたグループは、この回を使って先週までの議論を引き続き行った。
	反省	自律的にどんどん進んでいくグループと、教師のサポートが必要なグループがはっきりしてきたため、ガイダンスが終わって学生がブレイクアウトルームに分かれてからは、助けが必要そうなチームにまず入り、迷走しないよう正しい方向性をアドバイスしたり教師側で探した資料を紹介したりした。それでもなかなか伝わりにくいグループも見られ、やはり直接会って話すのは違って、こちらの意図するところが伝わりにくいケースもあると実感した。

授業で行ったことは「研究対象のアニメ・マンガから適切な課題を見つけ、適切な資料やデータを探し出し、そこから結論を導き出す」ということで、これは言語を超えた力であり、これまでの課題探究や調査の経験に左右されることがわかった。日本人学生の参加者の多くが3年生以下であったのに対し、日本語学習者の方はすでに社会人経験のあるリカレントの学生、大学院生、4年生で大学院進学を考えている学生など、次のステージを考えて参加した学生が多かった。そこでグループの議論をリードしていく役は経験豊富な学習者であるケースが多く、日本人学生は「刺激を受けた」「学んだ」というコメントを寄せていた。

その一方で、積極的に自分の意見を表明しない日本語学習者がいたことも事実であった。毎回の授業後に実施される「ふりかえりシート」にて、その日の学び、自身の貢献度、授業に対する意見などを書くことになっていたため、その記述を参照しながら教師間で情報交換に努めた。参加態度の気になるメンバーには教師から連絡を取り面接をすることもあった。後半のプレゼン準備の段階では全員が何らかの役割を分担することを課したので、議論においては中心的役割を果たせなかった学生も、デザインが得意な学生はデザインを担当したり、スケジュール管理を担当したりと、何からの役目を全うしていた。

#### 4. 2. 学生の成果と授業評価

以上で述べた研究入門的なステップを経て、最終的にそれぞれのチームが何をテーマにし、どのような考察を行ったのかを表に示す。

表 5. それぞれのグループが取り組んだ探究内容

対象作品	探究内容
もののけ姫 1	主人公が旅に出るきっかけになる「崇り神」に着目、日本における「崇り」について、海外の類似現象と比較しながら考察を行った。
もののけ姫 2	主人公たちの争点になっている「自然観」に着目し、室町時代における社会構造を、海外で類似の自然観の変換が起こった時代と比較し考察を行った。
名探偵コナン	コナンのエピソードには多くの「日本的オカルト的要素」が登場するのはなぜか、海外のオカルト的な昔話と比較しつつ考察を行った。
君の名は	作中のシーンから「神社の役割」が今と昔でどう変化しているのかを考察した。
ハイキュー !!	日本と韓国の「部活の目的と歴史」から、日本の部活の特徴について考察した。
千と千尋の神隠し 1	作中で重要なキーワードとなる「名前」に着目、日本の歴史において名前がどのような意味、力を持たされていたか事例を出しながら考察を行った。
千と千尋の神隠し 2	神様がやってくる銭湯のシーンから「入浴文化」について、キリスト教の洗礼などと比較しながら考察を行った。
天気の子	登場人物の「就活」シーンに注目、日本における就職活動の特徴について考察した。
鬼滅の刃	「着物の柄」に注目、それぞれの柄の意味について外国の柄と比較しながら考察した。
ソードアートオンライン	「日本製 RPG の設定やプレースタイル」に集団を好む傾向があることに着目、外国製 RPG と比較しながら日本社会の特徴について考察を行った。

ここからは、プログラム終了時に行われたアンケートの結果を示す。日本語学習者 38 名、日本語母語話者が 18 名、合わせて 56 名が回答した結果である<sup>11)</sup>。

表 6. 修了時アンケートの結果

項目	対象者	多くの知識が得られた	まあまあ得られた	あまり得られなかった	全然得られなかった
日本文化や社会に関する知識	学習者	27	11	0	0
	母語話者	13	5	0	0
項目	対象者	とても役に立った	まあまあ役に立った	あまり役に立たなかった	全然役に立たなかった
研究手法について	学習者	32	6	0	0
	母語話者	16	2	0	0

11) 途中、就職活動のために離脱した学生が 2 名出て 58 名で最終日を迎えたため、2 名が答えなかったことになる。

日本文化・社会に関する知識は、学習者の71%が「多くの知識を得られた」と答えている。「まあまあ得られた」の29%を合わせると全員が知識の獲得を実感した結果となっている。一方の日本語母語話者は、「多くの知識を得られた」が72%、「まあまあ得られた」が28%であり、学習者とほぼ同じ結果となった。次に、研究手法の学びについては、学習者の84%が「とても役に立った」を選び、「まあまあ役に立った」は16%であった。こちらも全員が「役に立った」と評価した。一方の日本語母語話者は89%が「とても役に立った」、11%が「まあまあ役に立った」を選んだ。この結果からは、知識獲得よりも研究手法の学びへの評価が高いこと、それは日本人学生にとっても必要な学びであったことが明らかである。

研究手法に関する設問の後で、「なぜそのように答えたのか」を自由に記述する欄を設けた。そこに見られた意見を紹介する。(以下の学習者の意見も原文のままである)

<研究手法のステップがわかりやすい／授業が構造化されている>

「ステップがあるから分かり安かった。」(韓国・韓国外国語大学)
「一気に課題をすると、焦ったり、なにをしたらいいか分からないので、こういう手段が毎週のたびに予定として発表されると安心します」 (タイ・チュラロンコン大学)
「ちゃんとした段取りのおかげで、沢山の情報もうまく整理しながらまとめることができました。」 (ペルー・UCAL 大学)
「今までは何かを調べるとき漠然に情報を集めるだけだったのですが、このたびこの授業を通じてどのように調査や研究を行うのが効率的かを学びました。」 (韓国・慶北大学校)

<教師の指導や授業資料が良かった>

「先生方のアドバイスや、ディスカッション中のコメントがとてもためになりました。」 (ブラジル・リオデジャネイロ連邦大学)
「毎回のプリントは調査や比較分析の方法、手順など詳しく教えてくれた。」 (中国・北京外国語大学)
「初めて日本語で調べた時、先生の言うことはとても助かりました。」 (オーストラリア・ニューサウスウェルズ大学)
「グループもがんばりましたが、やはり先生方のアドバイスや助けがなかったらできていなかったと思います。」 (ブラジル・マリリア日本語学校の教師) ※リカレント生として受講

「まあまあ役に立った」と答えた学習者の回答からは、次のような記述が見られた。

必要なことは全部教わったと思いますが、私がそれについてまだ完全に理解出来たのではないから。 (韓国・慶北大学校)
日本語力がそんなに高くなかった人には大変でした。 (ブラジル・ブラジリア大学)
難しいけど楽しい。 (オーストラリア・ニューサウスウェルズ大学)

## 5. 意義についての考察

### 5.1. 共学型の「初年次教育<sup>12)</sup>」としての意義

日本語教育から専門教育への「橋渡し教育」の必要性を説いている横田(1990)によると、留学生が大学・大学院での勉学・研究を行うためには会話が滑らかにできるだけでは十分でな

12) 資料の収集方法、レポート作成方法、口頭発表の方法など大学での学びに必要な基本的作業について教える教育。「導入教育」や「一年次教育」ともいわれる。

く、専門分野の内容を学ぶための認知的技能や学習技能も含めた日本語の習得が不可欠だという。本学の日本語教育プログラムである「基礎日本語（全学日本語）プログラム」に目を向けると、アカデミック・ジャパニーズ能力を向上させることを最終の目標とし、まさに横田(1990)の指摘するような「学部教育への橋渡し」を意識したコース展開になっている（藤森ほか 2011 参照）。

日本語学習者のアカデミック日本語能力を強化し、学部・大学院の教育への移行をスムーズにするという視点で見たとき、本実践は、基本的な素地育成の一助になり得ると考える。作品（＝探究対象のテキスト）を精読し、そこから読み取れる課題を見出し、リサーチクエスションを立て、解決するために文献や資料を探したり、データから分析を行い、最終的にそれを発表したりするというステップは、分野を超えた普遍性を持つ過程だからである。

この初年次教育を充実させる必要性は、日本語母語話者である日本人学生にも当てはまる問題である。日本の大学生の基礎学力の低下、中でも読解力の低下などが指摘されており<sup>13)</sup>、かつて大学入学段階で期待できた基礎的な力を補完する形で、初年度教育が各大学で行われている<sup>14)</sup>。

今後、学部学生に占める留学生の数が増えていけば、日本語母語話者と留学生が共学・協働する場面も増えることが予想される。共学・協働を前提にした初年次教育には、どのような内容が相応しいのだろうか。先に挙げた参加動機に見られた(2)の学生は、タイのチュラロンコン大学の日本語学科の学生であった。彼女はこれまで日本語を用いて研究や発表に挑戦しようと思いつつ、なかなか踏み切れなかったという心情を綴っている。日本語学習者の負担を減らし、母語話者に対する心理的劣等感を低くしながら、いかに成功的に学部教育への「橋渡し」をするのかという議論は今後ますます必要になると思われる。

## 5. 2. 「アニメ・マンガ」を活用した教育としての意義

多くの日本語学習者にとって、本実践がはじめての「日本語による研究入門」であったという事実を考えると、アニメ・マンガを用いたことの効果は様々な面から指摘できる。先に述べた「心理的負担を減らす」こともその一つであるが、「協働するメンバーの中で、ある程度の共有知識を設定できる」という点も挙げることができる。

研究手法を学ぶ授業では、研究対象の実態を踏まえて、そこからどのような課題が見出せるのか、その背景は何なのか、原因は何か、他に類似現象があるのかなどを分析できる力、多角的な視点から対象に迫っていく力を養うことが目的になる。しかし「実態を踏まえて」という

13) OECD(経済協力開発機構)が世界 79 カ国・地域の 15 歳約 60 万人を対象に実施した PISA(学習到達度調査)の結果によると、2020 年度日本は「読解力」が 15 位で、前回 15 年調査の 8 位から後退し、「数学的応用力」も 6 位と前回の 5 位から後退した。

14) 2020 年度日本語文法学会では「言語習熟論へ向け一日本語研究と国語教育・初年次教育など」というタイトルでワークショップが行われ、「母語を習得した個人が、母語を使っているか社会参加していけるようになるか」を研究対象とする「言語習熟論」について議論された。筆者個人の経験としては、非常勤講師として勤務した明治大学で学部 1 年生必修の初年次教育の授業を 4 年間担当したことがある。いわゆる「有名校」の学生が対象ではあったが、読解力・作文力ともに不安を感じている学生が多く、初年次教育の必要性を痛感した貴重な体験であった。

ときに、参加者が話し合いの基盤となる前提知識を共有するのはそう簡単なことではない。

今回の実践では、8つのアニメ・マンガ作品を提示し、その中から学生に好きな作品を選ばせて、あらかじめ読んだり視聴したりしておくことを前提とした。作品を鑑賞する際には自分の母語で読んだり見たりしてきた学生が大部分であった。これが例えば「マイクロプラスチック問題」を課題とするとしよう。授業を展開するにあたって、学生の前提知識をどの程度に想定するのか、その判断は難しくなることが予想される。ある学生は実に詳しく、ある学生にはほとんど知識がないこともある。共通テキストを準備するにしても各国の学生が不利にならないように準備するのはなかなか難しいと言えるのではないだろうか。

もちろんこれは、あらゆる授業において学生の背景知識を均一にすべしと主張しているわけではない。学生の知識に浅深があるのは当然であり、それが好ましい効果を生むこともある。しかし初年次教育では、(例えば)環境問題について皆で知識を深めていくことを目的とするのではなく、その問題を一つの例として、どのように関連資料を探したり、どのように調査をしたり、どのようにまとめて発表するのかを学ばせることが目的である。「研究手法」を学ばせたいのに「それは何ですか」からスタートするのは、半期(通常は15週程度)しか確保できない授業時間の中で、本題に入る前に多くの時間が割かれてしまう可能性がある。

もう一点、これも当然の話として、現実の学生生活、社会生活の中では、自身の関心外の事象で課題探究を迫られることはいくらかでも考えられる。従って、学生のうちには「全く興味のない」「降ってわいた災難としか思えない」トピックで探究をする必要もある。しかしノンネイティブにとって「初めての外国語を用いた研究入門」は教師の予想以上に心理的負担があることがわかった。アニメ・マンガという身近な作品を扱うことで「心理的負担を減らしつつ」、「テキストそのものへの理解については言語的なハンデキャップを取り除き」、「研究過程において母語話者と協働し」、「最終的には外国語を用いた研究法が身に付く」という点で、本実践は一つの参考例となり得るのではないかと考える。

逆に言えば、上記の条件を満たすようなコンテンツであれば、アニメ・マンガにこだわる必要はない。ドラマや映画、音楽、ゲームなど海外でも人気のサブカル的なものでも良いだろう。入り口のハードルを低く設定しつつ、実際の探究を深めることは工夫次第で可能であろうと考える。

### 5.3. 異分野横断的教育としての意義

留学生への初年次教育については、日本語教育以外の分野の研究・教育者との協力が欠かせないと思う。各分野においてどのような調査手法が有効なのか、それぞれの分野と日本語教育者との議論が深まることが望ましい。

本実践では、異分野の研究者間で議論し、日本文化・社会についての課題探究に適した手法を考えて教育に取り入れた。日本語学、日本語教育学、史学、政治学、脳認知科学の研究者<sup>15)</sup>

15) コーディネーターの幸松は日本語学、授業担当の杜長俊氏(学習院大学准教授)は日本語教育学、青木俊介氏(学習院大学PPD研究員)と原瑠美氏(学習院大学PD研究員)は史学、プログラム運営に参画したGCA東京リサーチアシスタント播磨崇晃氏(学習院大学非常勤講師)は政治学分野の博士号を取得。プレゼン指導をした車田千穂氏(アメリカ、ロチェスター大学准教授)は言語発達の専門家である。



がお互いの研究手法をふりかえりながら、「テキストを読み込む力」「課題設定する力」「文献や資料を探す力」「データを分析する力」「まとめる力」「発表する力」を醸成するためにはどのようなステップを踏ませるべきか、お互いの考えの共通点を探り出し、抽象化したものである。学生への教育の過程では、「ある分野の教師から見るとその問題はこのようなアプローチの仕方があるが、別の分野の教師から見ると、別のアプローチの仕方がある」とコメントできるのは異分野横断教育の強みと言える。

一方で、本実践においても研究者間の協働は常に順風満帆なわけではなかった。お互いこれほど研究のスタイルが異なるのかと驚くこともしばしばであった。分野による差異だけではなく個人が選好する研究スタイルの違いもある。同じ分野の研究者どうして意見が分かれ議論になることもあった。さらに、教育過程における学生の活動の見守り方のスタンスも異なる。なるべく学生の成果が 100 点に近づけるようにアドバイスを惜しまない教員もいれば、学生の話し合いを尊重し、20 点が 40 点になればそれを良しとする教員もいる。これも分野というより個人的な教育ビリーフに基づく差異もある。どちらにせよ複数の研究・教育者が集まって協働作業として 1 つの授業を運営するのは、下手すると議論が紛糾してしまう危険性を持つ。しかし初年次教育にある程度の一般性を求めたいのならば、その議論は避けて通れない。筆者は今後も学習者と母語話者が共学・協働する初年次教育のあり方について、分野を超えた協働を模索していきたいと考えている。

#### 5. 4. 多文化共生教育としての意義

本実践の成果は、2 ヶ月間 (2021 年 1 月から 2 月) 豊島区立中央図書館において「アニメ・マンガで繋がる世界!」と題する特別展示として紹介された。2021 年 3 月には豊島区のケーブルチャンネル「としまテレビ」に筆者と学生が出演しその成果について紹介した (遠隔地の学生は Zoom で参加)。これは、次のような背景による。

豊島区は 2014 年に 23 区で唯一「消滅可能都市」と指摘され、現在、持続発展都市を目指して様々な取り組みを行っているが、人口における外国人比率が高いため、多文化共生は喫緊の課題である。また、住み良いまちづくりを行う柱の一つとしては、区内にアニメの聖地が多いこともあり、アニメやマンガを基軸とした「国際アート・カルチャー都市」を目指している。豊島区のそうした背景が今回の活動にうまく噛み合った結果、このような連携が実現したのであった。

例えば本実践で扱った『天気の子』という作品を通して、外国人学生は日本の就職活動 (いわゆる “就活”) について知り、なぜそのような横並び一括採用方式をとっているのかについて日本文化・社会の特徴を考察する機会を得た。一方の日本人学生は、これが世界の常識ではないことを知り、両者に長所短所があることを相互に学び合っていた。つまりは身近な作品の中にも、お互いの文化理解を促進し、社会システムについて深い議論につなげられるネタはいくらでも転がっているということである。探究した成果を発表する際にも、アニメやマンガの場面などから分析して見せるため、図書館やテレビのような一般聴衆向けにアピールすることが可能である。ハードルの高さを感じさせずに相互理解を深めるには一つの好材料と言える。

### おわりに ～今後の展望～

このオンラインによる短期研修の実践は、感染症流行のための次善の策であった。しかし今後、たとえ国境を跨ぐ自由な移動が復活したとしても、一部ではオンラインの研修は継続されるべきだと考えるに至った。時間的・経済的な負担が最小限で済むオンライン短期研修には一定のニーズが存在することがわかったからである。地球規模で考えれば、日本の大学への留学や日本人学生との交流を望みながらも、様々な事情から断念せざるを得ない学生が相当数いる。「一週間で一番楽しい時間だ」と言う学生、9時からの授業なのに30分も前からZoomにアクセスし今か今かと待っている学生、毎回の「放課後クラス」の常連になっている学生など、日本の遥か彼方で授業を待ち侘びている学生の姿からは、短期研修への参加を諦めてきた層を発掘したという手応えを感じたものである。

また、日本語学習者向けの初年次教育の必要性は、来日している留学生に限られない。それぞれの大学の日本語関連学科に在籍する学生、今後日本への正規留学を計画中の学生、日本での就職や日系企業への就職を希望する学生など、日本語を用いて高度な探究や発表を行う必要性を感じている学生は数多くいると思われる。そうした学生にとって、日本の大学が主催する、日本語母語話者と協働で行う初年次教育的な授業にオンラインで参加することができるというのは一定の価値があるだろう。さらに言えば、オンライン研修に限らず、日本人学生と留学生の共学・協働が常態化しそうな今後の大学において、両者の関心をひきつけつつ、母語話者と非母語話者の優位差を極力減らす初年次教育の内容として、一つの参考例を示せたのではないかと考えている。

一方、授業内容には反省点も多い。紙面の都合により詳述できなかったが、対面ではないことで学生との意思疎通に痛痒感があったことは否めない。文献の読み方について、資料の集め方、まとめ方、発表の準備の仕方などにおいて、こちらが意図していることが伝わりにくかったり、学生が思ってもない方向に走り出したりと、直に会って指導できないもどかしさを強く感じた。今後は、よりわかりやすい初年次教育的内容を開発し、テキストもそれに沿って書き換え、授業時の導入の方法やワークシートの内容などもブラッシュアップしていきたいと考えている。

最後になるが、筆者が勤務する東京外国語大学は日本語母語話者と学習者（留学生）との共学・協働の機会が多い大学である。さらに短期研修の面で言えば、コロナ禍のため対面の日本語・日本文化研修が中止になっている状況にある。本学の特色や、本学が現状抱えている問題などを鑑みたとき、この教育手法は本学の教育に寄与する部分があるのではないかと考える。「はじめに」で述べた如く、当該プログラムは本学に舞台を移し、2021年度中に実施される予定となっている。本学での実践の結果については、プログラム終了後に発表したいと考えている。

### 参考文献

- 白井直也 (2017) 「日本語教育におけるアニメーション研究のこれまでとこれから」『日本研究教育年報』(21), 103-117.
- 川嶋恵子・熊野七絵 (2011) 「アニメ・マンガの日本語授業への活用」WEB 版『日本語教育 実践研究フォーラム報告』日本語教育学会2011年度実践研究フォーラム, 1-10.
- 熊野七絵 (2010) 「日本語学習者とアニメ・マンガ～聞き取り調査結果から見える現状とニーズ～」『広島大学留学生センター紀要』(20), 89-103.
- 熊野七絵・廣利正代 (2008) 「『アニメ・マンガ』調査研究－地域事情と日本語教材－」『国際交流基金日本語教育紀要』(4), 55-69.
- 小松満帆 (2011) 「授業報告初級日本語学習者への日本文化教育－アニメを題材として」『立教大学ランゲージセンター紀要』(25), 75-82.
- 柴田智子 (2007) 「アニメを使った日本語の総合教育」*CASTEL-J in Hawaii 2007 proceedings*, 163-166.
- 清水慶子 (2013) 「『アニメ・マンガ研究クラス』におけるグループ活動から見えたもの－ピア・ラーニングの視点から」『日本語教育方法研究会誌』20(1), 68-69.
- 中河和子・深澤のぞみ・濱田美和 (2003) 「留学生の現代日本事情理解のツールとしての映像と「映像読解教育」の試み」『富山大学留学生センター紀要』(2), 33-44.
- 藤森弘子ほか (2011) 「全学日本語プログラムの取組と課題－アカデミック・ジャパニーズ能力向上の観点から」『東京外国語大学留学生日本語教育センター論集』(37), 119-134.
- 保坂敏子・Gehrtz三隅友子・門脇薫 (2012) 「映像作品を利用した日本語教育の体系化に向けて－海外における利用実態と教師の意識から－」『徳島大学国際センター紀要・年報』2012, 47-59.
- 村松佑紀 (2013) 「アニメを活用した日本語授業の提案－上級学習者を対象とした実践授業－」『日本語教育方法研究会誌』20(2), 52-53.
- 矢崎満夫 (2009) 「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の開発－「アニメーション」のティーチング・ストラテジーに着目して－」『静岡大学国際交流センター紀要』(3), 27-42.
- 矢崎満夫 (2011) 「アニメを素材とした日本語学習活動『アニメで日本語』の展開－年少者学習者に対する授業実践から－」『静岡大学国際交流センター紀要』(5), 57-74.
- 矢崎満夫 (2012) 「海外におけるアニメを活用した日本語学習活動『アニメで日本語』の展開－インドネシアの年少学習者に対する動機づけの有効性－」『静岡大学国際交流センター紀要』(6), 63-77.
- 矢崎満夫 (2019) 「日本のアニメーション作品を用いた日本語教育実践の検討」『日本大学大学院総合社会情報研究科紀要』(20), 169-180.
- 横田淳子 (1990) 「専門教育とのつながりを重視する上級日本語教育の方法」『日本語教育』(71), 120-133.